

BAB II

KERANGKA TEORI DAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Prestasi Belajar

a. Definisi Belajar

Menurut Uzer Usman (2005 : 5) belajar sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi individu dan individu dengan lingkungan. Pendapat lain tentang belajar dikemukakan oleh Dimiyati Mahmud (1989 :121-122), belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang dapat diamati secara langsung dan terjadi dalam diri seseorang karena pengalaman. Seseorang dapat mengetahui belajar telah berlangsung pada seseorang apabila dia mengamati adanya perubahan tingkah laku orang tersebut dan perubahan tersebut berlangsung lama.

Sedangkan belajar menurut Oemar Hamalik (2008:27) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Lebih lanjut Oemar Hamalik juga menerangkan sebagai berikut:

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat , akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (*ibid*)

Menurut pengertian di atas, belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang berjalan pada diri seseorang untuk mencapai perubahan pada tingkah lakunya. Belajar menurut Omar Hamalik ini

menitikberatkan pada proses kegiatan belajar, bukan hanya tujuan atau hasil belaka. Dimensi proses menjadi hal yang dipentingkan, bukan sekedar mencapai tujuan saja.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (1996:91) belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Muhibbin Syah dalam pengertiannya tersebut menyoroti tentang pentingnya pengalaman dalam mengubah tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut sebagai hasil dari proses belajar yang berupa aspek kognitif atau berupa pengetahuan.

b. Definisi Prestasi Belajar

Setelah siswa mengalami proses belajar diharapkan mengalami perubahan tingkah laku sebagai hasil dari kegiatan belajar. Salah satu petunjuk keberhasilan siswa dalam belajar ialah prestasi belajar yang merupakan hasil belajar individu secara maksimal.

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan atau dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan/keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru (Depdikbud, 1996: 787).

Hasil belajar dapat disebut juga prestasi belajar menurut Saifuddin Azwar (1996: 164), prestasi belajar adalah tingkatan pencapaian penguasaan materi pelajaran yang telah ditempuh, prestasi

belajar ini diwujudkan sebagai indeks prestasi, nilai raport, angka kelulusan dan predikat kelulusan.

Pada dasarnya belajar merupakan suatu upaya berubah kearah lebih baik. Wujud dari perubahan yang diharapkan adalah pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Untuk seorang siswa perubahan menuju kearah lebih baik melalui proses belajar di sekolah maupun di luar sekolah.

Adapun pengertian prestasi sebagaimana disampaikan Badudu J. S. dan Muhammad Zain (1996: 1088), sebagai berikut: “Prestasi adalah hasil yang dicapai dari apa yang dikerjakan atau yang sudah diusahakan”. Sejalan dengan pengertian di atas, Muhibbin Syah (2003:222) menegaskan bahwa: “Prestasi belajar meliputi prestasi koqnitif, prestasi afektif, dan prestasi psikomotorik”. Kedua pengertian itu saling melengkapi.

Prestasi dan potensi memiliki hubungan yang erat. Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa prestasi belajar dicapai oleh siswa dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya, setelah siswa itu melakukan kegiatan belajar. Pencapaian hasil belajar tersebut dapat diketahui dengan mengadakan evaluasi. Dari hasil evaluasi akan didapatkan nilai. Penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah berhasil menguasai materi pelajaran yang diikutinya.

Berpijak dari pengertian di atas, maka prestasi belajar dapat disimpulkan sebagai berikut: “hasil dari evaluasi siswa setelah

mengalami serangkaian kegiatan belajar baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) yang diwujudkan dalam bentuk angka atau huruf.”

c. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Saifuddin Azwar (1996: 165) menjelaskan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, antara lain sebagai berikut:

1) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal)

a) Keadaan fisik yang meliputi:

(1) Panca indera yang meliputi pendengaran, penglihatan, dan struktur tubuh.

(2) Kondisi fisik umum yang meliputi kesehatan badan dan konsentrasi yang optimal.

b) Keadaan Psikologis

Merupakan keadaan yang bersumber dari unsur-unsur kepribadian tertentu diantaranya:

(1) Sikap adalah suatu perbuatan atau tingkah laku sebagai reaksi terhadap suatu rangsangan disertai dengan pendirian atau perasaan dirinya sikap yang mengarah pada suatu rangsangan untuk selalu belajar.

(2) Motivasi atau dorongan untuk belajar, motivasi untuk selalu beraktifitas (belajar) untuk mencapai prestasi.

- (3) Kebiasaan yaitu kegiatan yang selalu dilakukan berulang kali untuk mencapai tujuan tertentu dalam usaha untuk mencapai prestasi belajar, maka perlu dilakukan agar kegiatan belajar yang dilakukan dapat secara kontinyu.
 - (4) Emosi, kematangan emosi pada anak berbeda-beda, ada yang emosinya labil dan ada pula yang tidak. Anak yang tidak mampu mengekang emosinya akan mengalami kesulitan dalam belajar.
 - (5) Penyesuaian diri.
 - (6) Kemampuan khusus yang berhubungan dengan bakat yang dimiliki oleh masing-masing individu.
 - (7) Kemampuan umum yaitu intelegensi.
- 2) Faktor yang berasal dari luar siswa (eksternal)

Merupakan keadaan yang bersumber dari luar individu berupa kondisi keadaan yang meliputi:

a) Kondisi Tempat Belajar

Kondisi untuk belajar hendaknya yang menyenangkan sehingga anak akan senang dalam belajar. Tempat belajar ditata serapi mungkin dan nyaman untuk belajar.

b) Sarana dan Perlengkapan Belajar

Dengan dilengkapi sarana dan prasarana yang lengkap, maka akan mempermudah dalam proses belajar dan tujuan belajar akan lebih cepat tercapai.

c) Materi Pelajaran

Agar dapat tercapai hasil belajar yang baik, maka hendaknya dalam menyampaikan materi, guru menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan media pun sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

d) Kondisi Lingkungan Belajar

Kondisi lingkungan belajar hendaknya yang mendukung untuk melakukan kegiatan belajar. Misalnya lingkungannya tidak terlalu ramai, lingkungan sekitar menyediakan prasarana yang menunjang terjadinya proses belajar.

3) Faktor Sosial

a) Dukungan sosial, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan kelompok.

b) Pengaruh budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan teknologi dan kesenian.

Indikator yang dijadikan sebagai tolok ukur para guru dalam menyatakan bahwa proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil antara lain:

1) Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individu maupun kelompok.

- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai siswa baik individu maupun klasikal. Akan tetapi yang banyak digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan dari keduanya adalah daya serap siswa terhadap pelajaran.

d. Prestasi Belajar Dilihat dari Pencapaian Nilai KKM

Setiap materi pelajaran yang diajarkan dalam suatu proses pembelajaran untuk mengetahui kompetensi yang diajarkan sudah dikuasai atau belum diukur melalui nilai setelah diadakan uji terhadap kompetensi yang dimaksud.

Pengertian KKM dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2007 tertanggal 11 juni 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan adalah singkatan dari Kriteria Ketuntasan Minimal. KKM adalah kriteria ketuntasan belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir satuan pendidikan merupakan ambang batas kompetensi (SNP, 2008 : 96). KKM menjadi standard penentuan kualitas sekolah sekaligus siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru kepadanya. KKM yang tinggi akan menunjukkan kualitas sekolah, sedang KKM yang rendah akan menunjukkan rendahnya kualitas peserta didik dan pendidiknya.

KKM harus ditetapkan sebelum awal tahun ajaran dimulai. Seberapapun besarnya jumlah peserta didik yang melampaui batas ketuntasan minimal, tidak mengubah keputusan pendidik dalam

menyatakan lulus dan tidak lulus pembelajaran. Kriteria ketuntasan minimal ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama.

Kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. Satuan pendidikan dapat memulai dari kriteria ketuntasan minimal di bawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap.

Penetapan nilai kriteria ketuntasan minimal dilakukan melalui analisis ketuntasan belajar minimal pada setiap indikator dengan memperhatikan kompleksitas, daya dukung, dan *intake* peserta didik untuk mencapai ketuntasan kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Tingkat kompleksitas, merupakan kesulitan/kerumitan setiap indikator, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. *Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah* berarti bahwa daya dukung untuk Indikator ini tinggi apabila sekolah mempunyai sarana prasarana yang cukup. Tetapi daya dukungnya rendah apabila sekolah tidak mempunyai sarana yang cukup untuk proses pembelajarannya. Sedangkan *Tingkat kemampuan (intake) rata-rata peserta didik di sekolah yang bersangkutan* didasarkan pada hasil

seleksi pada saat penerimaan peserta didik baru, Nilai Ujian Nasional/Sekolah.

Jadi dapat disimpulkan yang dimaksud dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah nilai minimal yang harus dicapai oleh siswa dapat mata pelajaran tertentu yang dihitung dalam setiap indikator dengan memperhatikan kompleksitas, daya dukung, dan *intake* peserta didik untuk mencapai ketuntasan kompetensi dasar dan standar kompetensi. Prestasi siswa dikatakan baik apabila siswa dapat mencapai nilai sama dengan KKM atau melebihi nilai KKM. Apabila siswa tidak memiliki nilai minimal sama dengan KKM maka siswa dikatakan tidak tuntas.

2. Kreativitas

a. Definisi Kreativitas

Sering kita mendengar kata kreativitas dalam berbagai kesempatan. Sebenarnya apa definisi kreativitas itu? Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda. Sedemikian beragamnya definisi itu, sehingga pengertian kreativitas tergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya. Pandangan atau pemahaman tentang kreativitas yang berbeda itu disebabkan karena dua hal. Pertama, kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multi dimensional, yang mengundang banyak penafsiran. Kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan penekanan pada sisi yang berbeda-beda, tergantung dasar teoritis yang menjadi acuan pembuat definisi.

Perbedaan pemahaman dalam mengartikan istilah kreativitas tidak berarti bahwa kita lantas mengambil salah satu istilah dengan menafikan yang lain, tetapi hendaknya semua dipandang sebagai sesuatu yang saling melengkapi sehingga kita boleh berharap dengan melihat berbagai pandangan itu akan tampak kepada kita “kreativitas” sebagai sesuatu yang utuh menyeluruh.

Brian Clegg dan Paul Birch (2001:6) menyatakan kreativitas merupakan sebutan untuk istilah umum untuk hal-hal yang berkaitan. Maksud dari hal-hal yang berkaitan misalnya sebagai berikut: kreativitas artistik, kreativitas penemuan, dan kreativitas humor. Kedua hal itu menggambarkan suatu kreativitas dalam bidang tertentu.

Conny Semiawan dalam salah satu bukunya menyatakan bahwa kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruhnya produk baru, mungkin saja gabungannya, kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya (Conny Semiawan, dkk, 1990: 8). Dengan kata lain kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas terletak pada kemampuan untuk melihat asosiasi antara hal-hal atau obyek-obyek yang sebelumnya tidak ada atau tidak tampak hubungannya.

Berdasarkan penekanannya, definisi-definisi kreativitas dapat dibedakan ke dalam dimensi *person*, *proses*, *produk*, dan *press*. Definisi pada *dimensi person* adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif. Guilford menerangkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Sedangkan Hulbeck menerangkan bahwa tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi kreativitas dari dua pakar diatas lebih berfokus pada segi pribadi (Wardiman Djojonegara, 1991: 7). Pengertian-pengertian di atas menyoroti bahwa suatu kreativitas itu hanya terjadi pada suatu pribadi yang unik dan dianggap berbeda karena kemampuannya memunculkan suatu produk yang baru. Produk yang dimunculkan ini bagi masyarakat adalah belum dikenal atau jarang dilihat, sehingga orang akan menyebut orang yang memunculkan sesuatu produk baru tersebut sebagai orang yang mempunyai jiwa kreatif.

Definisi pada *dimensi proses* upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif. Utami Munandar menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan,

memperkaya, memperinci), suatu gagasan (Wardiman Djojonegara, 1991: 7). Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan yaitu inovasi dan variasi.

Definisi pada *dimensi produk* merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif. Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas, seperti yang dikemukakan oleh Baron (1969) yang menyatakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haefele (1962) dalam Munandar (2009: 21) yang menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Dari dua definisi ini maka kreatifitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi mungkin saja kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas tidak hanya semata menghasilkan yang unik saja tetapi juga kombinasi sesuatu yang sudah ada sehingga lebih baik lagi produk yang sudah ada ketika dipakai.

Definisi dan pendekatan kreativitas yang menekankan *faktor press* atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis (Wardiman Djojonegara, 1991: 7). Disini kreativitas dapat

ditimbulkan karena adanya dorongan dari luar kepada individu untuk memunculkan suatu karya. Individu yang terpacu membuat suatu karya merasakan jiwanya didorong oleh lingkungan untuk menciptakan sesuatu yang belum ada di lingkungannya.

Sementara itu dalam bukunya *Child Development*, Hurlock, mengemukakan pengertian kreativitas secara lengkap. Hurlock dalam bukunya itu menyetengahkan delapan pengertian kreativitas. Diantara pengertian yang dikemukakan Hurlock (1999 : 2-4) sebagai berikut:

Pertama, salah satu arti kreativitas yang paling populer menekankan sesuatu yang baru dan berbeda. Di sini Hurlock mau menekankan bahwa kreativitas tidak harus dilihat dari hasil atau produk yang baru. Tetapi menurut Hurlock bisa saja seseorang yang sedang memikirkan suatu ide itu sedang menjalani proses kreativitas.

Kedua, arti yang populer dari kreativitas memandangnya sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal. Di sini Hurlock mau menekankan bahwa pada pengertian yang kedua ini kreativitas dapat dilihat dari hasil yang baru dan merupakan hasil ciptanya sendiri.

Ketiga, konsep kreativitas menyatakan bahwa apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah ada dan karenanya unik. Pada pengertian konsep yang ketiga ini ditekankan pada kata baru dan unik. Baru dan unik mengandung pengertian sebelumnya belum pernah ada. Sedangkan unik menandakan bahwa barang yang dihasilkan menarik perhatian orang lain.

Keempat, mengartikan bahwa kreativitas adalah proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Hurlock menyoroti pada sistem berpikirnya, ada kemiripan dengan pengertian yang pertama berupa penekanan bukan pada hasil tetapi proses mental.

Kelima, menyatakan kreativitas seringkali dianggap sinonim dengan kecerdasan tinggi. Anggapan ini wajar, karena biasanya orang yang mempunyai IQ tinggi mempunyai pikiran yang bisa melahirkan hal-hal baru. Tetapi adakalanya IQ yang tinggi tidak selalu menimbulkan perilaku yang kreatif. Dengan demikian dapat dimaknai bahwa kreativitas hanyalah sebagian dari kecerdasan.

Keenam, kreativitas diartikan sebagai sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar. Ini menyatakan bahwa mereka tidak berperan dalam perilaku aktif mereka. Sebaliknya terdapat bukti yang menyatakan bahwa jika orang ingin kreatif, mereka memerlukan pengetahuan sebelum mereka dapat menggunakannya dengan cara yang baru dan orisinal.

Tujuh, kreativitas umumnya dianggap sinonim dengan imajinasi dan fantasi, karenanya merupakan bentuk permainan mental. Di sini Hurlock menekankan pada titik imajinasi dan fantasi, artinya seseorang yang kreatif selalu mempunyai imajinasi dan fantasi yang

tinggi, melebihi orang awam. Dari imajinasi dan fantasi ini sering lahir sesuatu yang baru dan orisinal.

Delapan, kreativitas disini dimaknai bahwa kelompok masyarakat yang kreatif itu yang mempunyai kemampuan mencipta. Pencipta mempunyai gagasan orisinal, titik pandang yang berbeda atau cara baru dalam menangani masalah. Di sini Hurlock ingin membedakan orang yang kreatif itu mempunyai jiwa mencipta, bukan seperti kebanyakan orang umum yang hanya bisa menurut atau ikut secara umum apa yang berlaku di masyarakat.

Masih ada banyak lagi definisi tentang kreativitas. Namun pada intinya ada persamaan antara definisi-definisi tersebut, yaitu kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas mengekspresikan kualitas solusi penyelesaian masalah. Kunci kreativitas adalah kemampuan menilai permasalahan dari berbagai sudut pandang sehingga menjadi solusi yang lebih baik. Sudut pandang yang berbeda akan menstimulasi beragam ide dan mengembangkan struktur kognitif baru.

Anna Craft (2003:189) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan kreativitas siswa berarti siswa mampu membuat keterkaitan atas diri mereka sendiri, untuk menghasilkan kombinasi-kombinasi baru, untuk mengaplikasikan imajinasi dalam bahasa yang mereka

gunakan. Melihat pernyataan Anna Craft di atas, titik penyebutan seorang siswa dikatakan kreatif setelah bisa menghasilkan suatu cara baru menurut bahasa mereka dalam mengaplikasikan suatu cara untuk memperoleh sesuatu. Dengan kata lain siswa kreatif adalah siswa yang dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan baik. Perkembangan kemampuan dan kecerdasannya sering kali membuatnya bersikap dan berperilaku cukup aktif, banyak bergerak dan bersuara. Hal ini sering pula diidentifikasi sebagai kenakalan oleh banyak orang tua. Padahal, aktivitas dan mobilitasnya yang berlebih merupakan wujud kemampuan berpikirnya yang serba ingin tahu.

Terdapat beberapa pendorong kreativitas anak diantaranya 1) Kedekatan emosi. 2) kebebasan dan respek, dan 3) menghargai prestasi dan kreativitas (Anik Pamilu, 2007: 59-62). Kedekatan emosi dicontohkan kedekatan siswa dengan temannya atau orang tuanya. Kebebasan dan respek dicontohkan adanya kebebasan dari orang tua atau guru dalam memahami sesuatu. Sedangkan menghargai prestasi dan kreativitas adalah anak merasa dihargai prestasi dan kreativitasnya. Anna Craft juga mempunyai pernyataan yang berkaitan dengan aspek pendorong kreativitas siswa. Menurut Anna Craft (2003:202) aspek yang berperan dalam pengembangan kreativitas adalah tubuh dan perasaan. Manusia memiliki tubuh untuk mengekspresikan apa yang dirasakannya. Tubuh akan terlatih untuk melakukan ekspresi dan mendapatkan pengalaman melalui lingkungan

hidupnya. Sedangkan perasaan merupakan cara siswa untuk menyikapi apa yang dia pelajari. Semua yang dia pelajari kemudian dikaitkan dengan pengalaman belajarnya sendiri.

Guru yang kreatif akan menggunakan pembelajaran yang kreatif. Mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran, Gordon dalam Joice and Weill (1996) dalam E. Mulyasa (2010 : 163) mengemukakan empat prinsip dasar sinektik tentang kreativitas.

Pertama, kreativitas merupakan sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari. Hampir semua manusia berhubungan dengan proses kreativitas, yang dikembangkan melalui seni atau penemuan-penemuan baru. Lebih jauh Gordon menekankan bahwa kreativitas merupakan bagian dari kehidupan kita sehari-hari dan berlangsung sepanjang hayat.

Kedua, proses kreatif bukanlah sesuatu yang misterius. Hal tersebut dapat diekspresikan dan mungkin membantu orang secara langsung untuk meningkatkan kreativitasnya. Secara tradisional, kreativitas didorong oleh kesadaran yang memberi petunjuk untuk mendeskripsikan dan menciptakan prosedur latihan yang dapat diterapkan di sekolah atau lingkungan lain. Menurut Conny Semiawan (2009: 6) terdapat dua proses utama yang merupakan tahap berpikir kreatif, yaitu fase generatif dan fase penjelajahan. Fase generatif di sini diartikan proses yang berkaitan dengan mental anak.

Sedangkan fase penjelajahan berkaitan dengan ide-ide kreatif yang dimiliki anak.

Ketiga, penemuan kreatif sama dalam semua bidang, baik dalam bidang seni, ilmu, maupun dalam rekayasa. Selain itu, penemuan kreatif ditandai oleh beberapa proses intelektual.

Keempat, berpikir kreatif baik secara individu maupun kelompok adalah sama. Individu dan kelompok menurunkan ide-ide dan produk dalam berbagai hal.

Terciptanya siswa yang kreatif tidak luput dari iklim yang kondusif. Belajar kreatif dapat berlangsung jika ada situasi yang menunjang pendayagunaan kreatifitas. Untuk mendorong berpikir kreatif, perlu diusahakan suasana terbuka terhadap gagasan-gagasan baru. Lingkungan siswa perlu diusahakan agar ikut membantu menghilangkan hambatan-hambatan untuk berpikir kreatif. Dalam suasana iklim yang kreatif ini siswa dan guru saling menerima dan menghargai.

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas siswa adalah keseluruhan kemampuan yang berasal dari diri siswa untuk melakukan sesuatu selama proses belajar, yaitu : rasa ingin tahu yang luas, mengemukakan berbagai ide, menciptakan hal-hal baru, menghargai kemampuan orang lain dan dapat melihat berbagai masalah dari berbagai sudut pandang, mempunyai rasa humor, tidak mudah marah

dan dapat menyelesaikan berbagai persoalan dengan banyak cara serta dapat menilai seseorang secara objektif.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Menurut Clark (1983) faktor yang mendukung kreativitas adalah

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan
- 2) Situasi yang memungkinkan timbulnya banyak pertanyaan
- 3) Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu
- 4) Situasi yang menekankan inisiatif
- 5) Kedwibahasaan yang memungkinkan mengenal dunia luar
- 6) Posisi kelahiran
- 7) Perhatian dari orang tua (Muhammad Asrori, 2009 :74)

Sedangkan factor-faktor yang menghambat kreativitas antara lain :

- 1) Adanya keberhasilan, ketidakberanian menaggung resiko
- 2) Konformitas dan tekanan sosial
- 3) Kurang berani dalam bereksplorasi
- 4) Jenis kelamin
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- 6) Otoritarisme
- 7) Tidak mengharagi terhadap fantasi dan hayalan (Muhammad Asrori, 2009 :75)

Menurut Druin dan Solomon (1996) untuk mendukung pemecahan masalah di sekolah maka perlu adanya proses belajar praktek dan latihan keras, caranya dengan belajar konstruktivisme dan belajar menemukan (Sufyan Ramadhany dan Dadi Permadi, 2009 : 130). Maka dapat disimpulkan selain fasilitas belajar juga dibutuhkan pembelajaran yang mendukung proses kreatif tersebut.

c. Lingkungan yang Harus Diciptakan

AS Munandar, menyarankan beberapa hal yang harus dilakukan agar tercipta suasana lingkungan yang kondusif untuk mendorong kreativitas siswa. Diantara hal yang bisa dilakukan sebagai berikut:

- 1) Bersikaplah terbuka terhadap minat dan gagasan siswa.
- 2) Berilah waktu kepada siswa untuk memikirkan dan mengembangkan gagasan kreatif.
- 3) Ciptakan suasana saling menghargai dan saling menerima antara siswa dan guru, sehingga bisa bekerjasama, mengembangkan, dan belajar secara bersama maupun belajar mandiri.
- 4) Kreatifitas dapat diterapkan dalam semua bidang kurikulum dan bidang ilmu.
- 5) Doronglah kegiatan berpikir divergen dan jadilah nara sumber dan pengarah.
- 6) Suasana yang hangat dan mendukung memberi keamanan dan kebebasan untuk berpikir menyelidiki (eksploratif).

- 7) Berilah kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam pengambilan keputusan.
- 8) Usahakanlah siswa terlibat dan dukunglah gagasan dan pemecahan siswa terhadap suatu masalah atau proyek.
- 9) Bersikaplah positif terhadap kegagalan dan bantulah siswa untuk menyadari kesalahan atau kelemahan serta usahakan peningkatan gagasan atau usahanya agar memenuhi syarat, dalam suasana yang menunjang atau mendukung (Conny Semiawan dkk, 1990: 42-43).

d. Ciri-Ciri Siswa Kreatif

Terkadang anak yang kreatif mempunyai karakter sikap yang sering kita menilainya sebagai anak yang nakal karena keaktifannya bergerak, berbicara, menyampaikan pendapat, keberaniannya menyanggah apa yang dinilainya salah. Untuk menghindari hal-hal demikian dalam penilaian terhadap anak kreatif, maka perlu kiranya mengetahui kriteria-kriteria seorang siswa disebut sebagai siswa kreatif. Utami Munandar (2009: 71) dalam bukunya memaparkan beberapa ciri untuk mengetahui seseorang itu berkategori siswa kreatif sebagai berikut:

- 1) Mempunyai rasa ingin tahu yang luas dan mendalam

Anak kreatif suka memperhatikan sesuatu yang dianggap menarik dan mendalamnya sampai puas. Rasa ingin tahu anak kreatif sangat tinggi, sehingga ia tak akan melewatkan kesempatan untuk bertanya. Itulah kehebatannya, rasa ingin tahunya akan

membuatnya haus ilmu, memiliki daya kritis dalam berpikir dan tidak cepat percaya dengan ucapan orang sebelum membuktikan kebenarannya. Karena itu, fokus dan konsentrasi terhadap anak kreatif harus benar-benar diperhatikan. Cara berpikirnya yang cepat dan lancar akan membuatnya mudah bertindak memuaskan keingintahuannya.

2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik

Anak kreatif sangat suka mengajukan pertanyaan, baik secara spontan yang berkaitan dengan pengalaman barunya maupun hasil ia berpikir. Sering kali pertanyaan yang diajukannya membuat kita sulit dan merasa terjebak. Karena itu, kita harus memiliki strategi yang tepat dengan berhati-hati memberikan pernyataan dan harus siap dengan jawaban yang membuatnya mengerti.

3) Memberikan banyak gagasan

Anak kreatif memiliki minat yang besar terhadap banyak hal. Ia suka mengemukakan banyak gagasan dan hal-hal yang baru, serta tidak takut terhadap tantangan. Dengan mengetahui antusiasme dari minatnya terhadap sesuatu akan membantu guru mengenali bakat anak, sehingga sejak dini bisa mengembangkan minat dan bakatnya secara berdampingan dan berkesinambungan. Selain itu, keberanian melakukan hal-hal baru dapat memupuk rasa

percaya dirinya yang bermanfaat untuk perkembangan kepribadiannya kelak.

4) Bebas dalam menyatakan pendapat

Anak kreatif merasa hak menyatakan pendapat adalah dibenarkan. Dalam setiap permasalahan yang dirasakan memerlukan sumbangan pemikiran akan menarik baginya untuk menyumbangkan pemikirannya. Guru seharusnya menghargai keberanian anak dalam menyampaikan pikirannya. Guru hanya perlu meluruskan anak bagaimana tatacara menyampaikan pendapat yang baik.

5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam

Anak yang kreatif mempunyai apresiasi yang tinggi terhadap rasa keindahan terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu anak yang kreatif juga sering mengapresiasi rasa keindahannya dalam wujud melukis, menari, menyanyi dan segala hal yang berkaitan dengan seni.

6) Menonjol dalam salah satu bidang seni

Anak yang kreatif sesuai dengan ciri sebelumnya yaitu mempunyai rasa keindahan yang tinggi juga pandai dalam mengapresiasikannya. Biasanya anak yang kreatif mempunyai salah satu jenis apresiasi dalam bidang seni yang menonjol, misalnya suka melukis, suka membuat puisi, suka menari atau suka salah satu kegiatan seni yang dikaguminya.

7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut

Anak kreatif mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang (fleksibel), sehingga ia mampu memberikan jawaban variatif. Hal ini akan memudahkannya menjalani kehidupan dan menyesuaikan diri dalam berbagai keadaan. Seringkali tanpa kita sadari, anak memberikan jawaban atau komentar yang solutif atas pertanyaan dan pernyataan kita.

8) Mempunyai humor yang luas

Anak kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi. Hal itu ditandai dengan pembawaannya yang tidak mudah marah, mampu mengontrol emosinya dan menyikapi segala permasalahannya dengan kalem.

9) Mempunyai daya Imajinasi

Anak kreatif memiliki daya khayal atau imajinasi yang ia aplikasikan dalam kegiatannya sehari-hari. Ia menyukai imajinasi dan sering bermain peran imajinasi. Misalnya, ia membayangkan dirinya sebagai Ibu, maka ia akan berperan sebagai ibu dalam segi bicara dan perilakunya.

10) Orisinil (asli) dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Anak kreatif mampu memberikan jawaban-jawaban yang jarang diberikan anak lain. Jawaban–jawaban baru yang tidak lazim diungkapkan anak-anak atau kadang tak terpikirkan orang lain, di luar perkiraan dan khas.

Demikian beberapa ciri dari siswa yang kreatif, yang bisa menjadi pedoman bagi guru agar tidak salah dalam menilai anak yang kreatif sebagai anak yang nakal. Dengan persepsi yang benar mengenai anak kreatif guru bisa membimbing dan mengarahkan anak yang kreatif untuk lebih maju lagi.

3. Fasilitas Belajar Di Rumah

Salah satu faktor yang menunjang keberhasilan siswa dalam belajar adalah perhatian orang tua terhadap keperluan anak. Kebutuhan siswa yang tercukupi akan mendukung siswa belajar dengan baik. Perhatian orang tua terhadap anak diantaranya memenuhi fasilitas belajar anak. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang fasilitas belajar siswa yang disediakan oleh orang tua maka akan dijelaskan di paragraf-paragraf selanjutnya.

a. Pengertian Fasilitas Belajar

Menurut Suryadi (2009 : 124) fasilitas merupakan keseluruhan sarana dan prasarana dalam pendidikan. Sedangkan belajar diartikan berusaha mengetahui sesuatu atau berusaha

memperoleh ilmu pengetahuan. Jika kedua pengertian fasilitas dan belajar disatukan, maka fasilitas belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat memperlancar proses memperoleh ilmu pengetahuan.

Menurut Buku Pedoman Pembakuan Media Pendidikan Depdikbud yang dikutip oleh Arikunto (2008:273) yang dimaksud dengan fasilitas belajar adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien. Pengertian tersebut menyatakan pentingnya fasilitas belajar sebagai usaha agar tujuan belajar bisa berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Secara sederhana dapat dikatakan kurang lengkapnya buku-buku yang diperlukan menyebabkan anak malas belajar serta menghalanginya untuk belajar lebih baik, karena bagaimana bisa belajar dengan sungguh-sungguh bila buku-buku yang diperlukan sebagai alat penunjang tidak lengkap atau tidak ada. Oleh sebab itu orang tua perlu memikirkan untuk melengkapi buku anaknya. Demikian juga dengan alat tulis seperti pensil, pena dan lain-lainnya yang sangat menunjang kelancaran belajar itu sendiri.

Sedangkan pemenuhan fasilitas belajar menjadi kewajiban dua pihak. Fasilitas belajar yang diperlukan di sekolah merupakan kewajiban pihak sekolah. Dan kewajiban pemenuhan fasilitas belajar di rumah menjadi beban orang tua siswa yang bersangkutan. Kedua

pihak yaitu sekolah dan orang tua harus saling dukung dalam pemenuhan fasilitas belajar siswa. Adanya dukungan pemenuhan fasilitas belajar akan menjadi hasil belajar menjadi lebih baik dan memuaskan.

Dari beberapa pendapat yang dirumuskan oleh para ahli mengenai pengertian fasilitas dapat dirumuskan bahwa fasilitas dalam dunia pendidikan berarti segala sesuatu yang bersifat fisik maupun material, yang dapat memudahkan terselenggaranya dalam proses belajar mengajar, misalnya dengan tersedianya tempat perlengkapan belajar di kelas, alat-alat peraga pengajaran, buku pelajaran, perpustakaan, berbagai perlengkapan praktikum laboratorium dan segala sesuatu yang menunjang terlaksananya proses belajar mengajar.

b. Fungsi Fasilitas Belajar

Fasilitas belajar begitu pentingnya untuk dipenuhi karena mempunyai fungsi yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Dilihat dari fungsi dan peranannya dalam pelaksanaan proses belajar siswa fasilitas belajar dibedakan menjadi 3 macam, yaitu sebagai alat pelajaran, sebagai alat peraga, dan sebagai media pengajaran (Arikunto, 2008: 274).

Arikunto (2008: 274) menyatakan bahwa alat pelajaran adalah benda yang dipergunakan langsung dalam proses belajar baik oleh guru maupun siswa. Jika di lingkungan sekolah tentu pemenuhan fasilitas alat pelajaran ini menjadi tanggung jawab pihak sekolah dan

guru yang bersangkutan. Lalu bagaimana dengan pemenuhan alat pelajaran di rumah? Kewajiban pemenuhannya jelas berada di tangan orang tua siswa yang bersangkutan.

Alat pelajaran sendiri di bagi menjadi empat, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Buku-buku, yang di dalamnya terdapat buku pelajaran, buku perpustakaan dan buku-buku penunjang lainnya. Pemenuhan buku-buku pelajaran utama dan buku-buku penunjang bisa dipenuhi oleh pihak sekolah. Perpustakaan di sekolah menjadi sumber buku yang penting bagi siswa. Tetapi ketika di rumah kebutuhan akan buku-buku penunjang pelajaran menjadi tanggung jawab orang tua. Orang tua yang menyadari pentingnya pemenuhan buku sebagai sumber belajar akan memenuhi kebutuhan buku ini dengan senang hati. Anak yang dipenuhi kebutuhan bukunya pun menjadi senang dan bersemangat dalam belajar. Mereka tidak perlu susah menemukan sumber belajar di rumah karena sudah dipenuhi.
- 2) Alat-alat peraga, biasanya digunakan oleh guru saat mengajar. Terkadang guru juga menugaskan siswa untuk membuat alat peraga dalam tugas rumahnya. Kewajiban orang tua untuk membantu terwujudnya alat peraga yang dibebankan dalam tugas. Orang tua bukanlah membantu dalam proses pembuatannya tetapi membantu

penyediaan bahan-bahan yang dibutuhkan anak adalah perwujudan dari tanggung jawab memenuhi fasilitas belajar anaknya di rumah.

3) Alat-alat praktek, fasilitas ini oleh pihak sekolahan dapat diwujudkan dalam penyediaan ruang-ruang laboratorium untuk kerja ilmiah atau kerja berupa kesenian. Di rumah pemenuhan alat-alat praktek disesuaikan dengan kebutuhan. Di jaman sekarang ini kemampuan membuat laporan tertulis dengan ketik merupakan suatu hal yang sudah umum. Orang tua menjadi tumpuan anak ketika mereka membutuhkan alat untuk menyelesaikan tugas laporan yang harus diselesaikannya. Mengantar anak ke tempat pengetikan computer merupakan contoh sederhana fasilitas yang bisa dipenuhi orang tua. Membelikan computer tentu hanya bisa dipenuhi oleh orang yang mempunya. Keterlibatan orang tua membantu proses itulah wujud sebenarnya fasilitas yang diinginkan anak.

4) Alat tulis menulis, pihak sekolah memenuhi fasilitas seperti kapur, penghapus, penggaris besar, dan sebagainya. Sedangkan keperluan pribadi siswa seperti pena, penggaris, jangka, buku tulis menjadi tanggung jawab orang tua untuk memenuhinya. Setiap pelajaran perlu buku tersendiri. Bukan hal yang baik jika satu buku digunakan untuk beberpa mata pelajaran.

Pemenuhan fasilitas belajar sebagai alat peraga, dan sebagai media pengajaran umumnya sudah disediakan oleh pihak sekolahan. Pemenuhan

oleh pihak sekolah karena hal itu berkaitan dengan alat yang diperlukan oleh guru dalam menjalankan tugasnya sebagai guru.

Sebagai tambahan akan perlunya fasilitas belajar, The Liang Gie (1977: 33) dalam bukunya menyatakan bahwa untuk belajar yang baik hendaknya tersedia fasilitas belajar yang memadai antara lain ruangan belajar, penerangan yang cukup, buku-buku pegangan dan kelengkapan alat praktek. Perlunya ruangan dan penerangan perlu kita cermati dari pernyataan The Liang Gie tersebut.

Salah satu syarat untuk dapat belajar dengan baik ialah tersedianya tempat atau ruang belajar. Dengan ruang yang memadai dan nyaman untuk belajar anak akan memperoleh hasil belajar yang baik. Sebaiknya orang tua memberikan anak sebuah ruang belajar yang kondusif, terhindar dari ruangan terdapat televisi atau media hiburan lainnya. Sehingga anak terhindar dari gangguan suara atau apapun yang mengganggu konsentrasi belajar anak.

Penerangan yang cukup merupakan hal yang mutlak dibutuhkan dalam ruang belajar anak. Bagaimana mungkin anak bisa belajar dengan baik jika penerangan yang digunakannya tidak memadai untuk membaca. Penerangan yang kurang akan membuat anak terasa berat belajar. Kurang terangnya ruangan belajar akan membuat anak cepat merasa mengantuk. Dengan kondisi demikian jelas proses belajar anak akan terganggu. Pemenuhan penerangan yang baik di rumah jelas menjadi kewajiban orang tua jika anaknya ingin berhasil dalam belajarnya.

4. Karakteristik Siswa Kelas 5

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi dua menjadi kelas rendah dan kelas atas. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi sekolah dasar yang terdiri dari kelas empat, lima, dan enam. Di Indonesia, kisaran usia sekolah dasar berada di antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Dalam hal ini murid kelas 5 rata-rata usianya berada dalam umur 10-11 tahun.

Siswa kelas 5 dengan kisaran usia 10 hingga 11 tahun, bila dikategorikan dalam teori pembagian perkembangan kognitif, maka termasuk dalam bagian perkembangan tahap konkret-operasional. Tahap konkret-operasional ini mencakup siswa umur 7 hingga 11 tahun. Berdasarkan hasil-hasil eksperimen dan observasinya, Piaget menyimpulkan bahwa dalam tahap operasional-konkret ini siswa mempunyai ciri khas dapat memahami aspek kuantitatif materi, paham terhadap penambahan golongan benda, dan paham terhadap pelipatgandaan golongan benda (Dwi Siswoyo dkk, 2008 :102).

Secara lebih lanjut ketiga sistem operasi kognitif tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. 1) *Conservation* (konservasi/pengekal) adalah kemampuan anak memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti volum dan jumlah. Anak yang menguasai sifat kuantitatif sebuah benda akan tahu bahwa sifat kuantitatif benda tersebut tidak akan berubah secara sembarangan. Sebagai contoh jumlah benda-benda padat tidak akan berubah jika dipindah-pindahkan dari satu tempat ke tempat lainnya. 2)

Addition of Classes (penambahan golongan benda) yakni kemampuan anak dalam memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang dianggap berkelas rendah, seperti: melati dan mawar, dan menghubungkan dengan kelas yang lebih tinggi seperti bunga. 3) *Multiplication of Classes* (pelipatgandaan golongan benda) yakni kemampuan yang melibatkan pengetahuan mengenai cara mempertahankan dimensi-dimensi bentuk benda (seperti warna bunga) untuk membentuk gabungan golongan benda (seperti mawar putih, mawar merah). Kemampuan ini juga meliputi kemampuan sebaliknya, yakni cara memisahkan gabungan benda menjadi dimensi-dimensi tersendiri, misal: warna bunga mawar terdiri dari merah, putih dan kuning (Muhibbin Syah, 1996: 71).

Perolehan pemahaman tersebut diiringi dengan banyak berkurangnya egosentrisme anak. Artinya anak sudah mulai memiliki kemampuan mengkoordinasikan pandangan-pandangan orang lain dengan pandangannya sendiri, dan memiliki persepsi positif bahwa pandangannya hanyalah satu dari sekian pandangan orang. Dengan kata lain sebenarnya perkembangan kognitif anak tersebut ditinjau dari karakteristiknya sudah sama dengan kemampuan kognitif orang dewasa. Meskipun masih mempunyai keterbatasan-keterbatasan kapasitas anak dalam mengkoordinasikannya.

B. Kerangka Berpikir

1. Hubungan Kreativitas Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa Dilihat dari Pencapaian Nilai KKM

Setiap keberhasilan meraih prestasi selalu melibatkan banyak unsur. Demikian juga pembelajaran dalam mata pelajaran di sekolah. Keberhasilan dalam pelajaran IPA diukur dengan nilai-nilai yang dikenal dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sebagaimana telah disebut pada kerangka teori KKM adalah criteria ketuntasan belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir satuan pendidikan merupakan ambang batas kompetensi (SNP, 2008 : 96). Jika nilai seorang siswa di bawah nilai KKM yang ditetapkan, maka berarti belum tercapai ketuntasan minimal yang harus dicapainya. Jika sudah sama atau bahkan lebih dengan nilai KKM yang ditetapkan, maka siswa bersangkutan sudah dianggap tuntas dalam memahami materi yang diajarkan. Faktor keberhasilan mencapai KKM tidak terlepas dari kreativitas siswa dalam proses pembelajaran yang diikutinya.

Menurut Trefingger (Reny Akbar Hawadi, dkk, 2001 : 13) bahwa tidak ada seorangpun yang tidak memiliki kreativitas. Sedangkan menurut Conny R. Semiawan mengatakan bahwa banyak hal yang mempengaruhi prestasi belajar salah satunya adalah kreativitas. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pencapaian nilai KKM dipengaruhi oleh kreativitas dan semua anak memiliki

keaktivitas sehingga kreativitas setiap anak harus kita kembangkan untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Anna Craft (2003:189) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan kreativitas siswa berarti siswa mampu membuat keterkaitan atas diri mereka sendiri, untuk menghasilkan kombinasi-kombinasi baru, untuk mengaplikasikan imajinasi dalam bahasa yang mereka gunakan. Melihat pernyataan Anna Craft di atas, titik penyebutan seorang siswa dikatakan kreatif setelah bisa menghasilkan suatu cara baru menurut bahasa mereka dalam mengaplikasikan suatu cara untuk memperoleh sesuatu. Siswa yang kreatif akan menyukai segala tantangan baru dan ingin mengetahui hal-hal yang diajarkan guru secara mendalam. Kreativitas siswa akan mendorong keberhasilan siswa dalam penguasaan materi pelajaran yang diikutinya. Penentuan nilai KKM didasarkan pada perhitungan setiap indicator. Keberhasilan penguasaan materi ditandai dengan nilai yang telah mencapai KKM dalam setiap uji kompetensi yang diikutinya.

2. Hubungan antara Fasilitas Belajar Di Rumah dengan Prestasi Belajar Siswa Dilihat dari Pencapaian Nilai KKM

Siswa belajar tidak hanya dilakukan di sekolah saja, namun belajar paling banyak dilakukan di rumah atau keluarga. Dilihat dari ketersediaan waktu kecendungan anak tinggal di rumah lebih banyak dari pada berada di sekolah. Untuk itu, fasilitas belajar di rumah juga sangat menentukan. Karena waktu belajar di rumah lebih lama dibanding saat

belajar di sekolah. Sehingga orang tua harus dapat menyediakan fasilitas belajar yang memadai di rumah.

Sedangkan menurut Buku Pedoman Pembakuan Media Pendidikan Depdikbud yang dikutip oleh Arikunto (2008:273) seperti telah disebutkan dalam kajian teori di depan yang dimaksud dengan fasilitas belajar adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien.

Fasilitas belajar meliputi ruangan yang memadai, artinya fasilitas ruangan harus disediakan. Ruangan tersebut harus memiliki ventilasi yang baik, ada meja dan kursi untuk belajar, penerangan yang memadai, tidak ada gangguan yang dapat membayakan konsentrasi anak. Selain itu mainan yang tidak dibutuhkan dalam belajar dijauhkan dari ruangan belajar agar anak dapat belajar dengan penuh konsentrasi tanpa pikiran untuk bermain.

Ruangan yang mendukung dalam belajar juga harus disertai dengan ketersediaan buku-buku pelajaran. Baik buku pegangan maupun buku penunjang. Orang tua juga sebaiknya menyediakan buku-buku tersebut karena sumber belajar yang paling bisa dikontrol oleh orang tua adalah buku. Selain itu buku juga menjadi sumber yang paling penting karena berbagai informasi bisa dicari dari buku. Dengan ketersediaan buku diharapkan anak dapat mencari sumber bacaan dari tugas-tugas yang diberikan guru. Selain buku untuk anak, sebaiknya orang tua juga

tahu tentang pengetahuan yang sedang dipelajari anaknya, agar ketika anak mendapat kesulitan orang tua dapat membantu menyelesaikannya.

Hal yang paling penting dalam fasilitas belajar adalah ketersediaan alat-alat tulis. Alat-alat tulis yang lengkap memungkinkan anak dapat mengerjakan tugasnya dengan alat yang dimilikinya. Fasilitas ini harus disediakan orang tua agar anak tidak kebingungan ketika hendak mengerjakan tugas yang membutuhkan alat tulis. Namun orang tua kadang merasa bosan membelikan alat tulis tersebut. Karena anak dianggap tidak dapat merawat alat tulis yang dimiliki. Faktor alat tulis ini juga sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa.

Kemampuan siswa juga dipengaruhi dengan bagaimana anak melakukan sesuatu di rumah. Artinya ketersediaan alat-alat edukatif untuk bereksperimen di rumah sangat dibutuhkan agar anak-anak dapat melakukan hal-hal yang positif di rumah. Ketika anak bermain yang tidak ada gunanya tentunya bermain yang dilakukan anak tidak bisa dikategorikan melakukan belajar sambil bermain. Faktor bereksperimen di rumah ini juga sangat dibutuhkan dalam proses pemahaman .

3. Hubungan antara Kreativitas Siswa dan Fasilitas Belajar Di Rumah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dilihat dari Pencapaian Nilai KKM

Kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dipengaruhi factor internal dan eksternal. Factor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Seperti telah disebutkan di depan bahwa keberhasilan

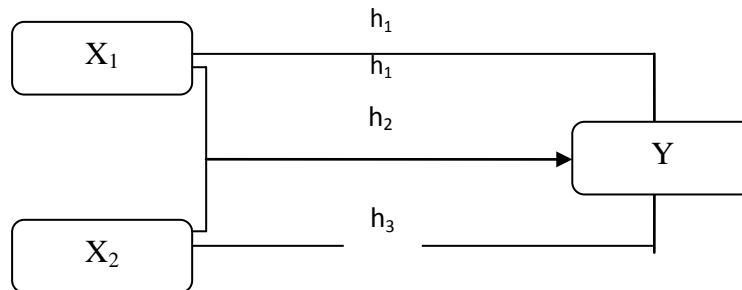
belajar tergantung pada faktor-faktor tertentu. Faktor-faktor tersebut diantaranya:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan /kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran (Muhibin Syah, 1996:132)

Asumsi bahwa semua orang memiliki kreativitas seperti yang sudah dibicarakan di depan, maka peneliti menganggap bahwa kreativitas merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor tersebut meliputi lingkungan siswa. Fasilitas belajar menjadi salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar siswa.

Dengan demikian dapat diperkirakan kalau kreativitas siswa tinggi dan fasilitas belajar di rumah lengkap, maka prestasi belajar siswa untuk mencapai nilai KKM akan tinggi. Sebaliknya kalau kreativitas siswa rendah dan fasilitas belajar siswa di rumah tidak tersedia, maka prestasi belajar untuk mencapai nilai KKM siswa rendah.

C. Paradigma Penelitian



Gambar 1 : Paradigma Penelitian

Keterangan:

X_1 : Kreativitas Siswa

X_2 : Fasilitas Belajar di Rumah

Y : Prestasi Belajar Siswa untuk mencapai nilai KKM

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teoritik dan kerangka berfikir di atas, peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas siswa dengan prestasi belajar siswa kelas V SD Se-Gugus I Kecamatan Bantul Tahun Pelajaran 2011/2012.
2. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara fasilitas belajar di rumah dengan prestasi belajar siswa kelas V SD Se-Gugus I Kecamatan Bantul Tahun Pelajaran 2011/2012.
3. Ada hubungan yang signifikan antara kreativitas siswa dan fasilitas belajar di rumah dengan prestasi belajar siswa kelas V SD Se-Gugus I Kecamatan Bantul Tahun Pelajaran 2011/2012.